

## Destroyer of the Crystal

1320 AE: Der dunkle Herrscher Malekith landete mit einer schwebenden „Schwarzen Arche“ an den Küsten der großen Kristallwüste. Seine Absichten blieben jedoch unklar, da er unsere Ländereien nicht besetzte.

Als Reaktion auf seine Ankunft vereinigten sich aber unsere umliegenden Reiche der Hoch-Elfen, Barbaren, Amazonen und Zwerge zur Allianz von Jotunheim. Um einen übereilten Angriff auf die ankernde Schwarze Arche zu vermeiden, entsandten wir vorerst nur Spione. Sie meldeten uns, dass Malekith in der großen Kristallwüste den verschollenen Kralkatorrik-Kristall sucht, um seine magischen Kräfte ins Unermessliche zu steigern. Wir vermuten, dass er mit dem Kristall die Fähigkeit erhalten würde, die Kräfte der Magie für eine Vielzahl von Effekten zu manipulieren, einschließlich der Teleportation, Energieprojektion, Flug, Illusion, und die Fähigkeit, Drachen und namenlose Feuer-



Dämonen zu beschwören.

Das müssen wir verhindern!

Und wir wissen aber auch, dass Malekith bisher immer noch eine Schwachstelle bei Eisen hat. Das stört oder bricht seine Zaubersprüche. Deswegen haben wir unsere Truppen mit Eisen geschützt, damit seine Magie bei uns wirkungslos bleibt.

Die Heere der Allianz sind in Marsch gesetzt. Wir müssen den Kristall zerstören und Malekiths Armee besiegen!

### Wertung für die Guten:

- bis zu 25 VP für den Armeesieg (Standard)
- 25 VP für das zerstören des Kristalls

### Wertung für die Bösen:

- bis zu 25 VP für den Armeesieg (Standard)
- 25 VP wenn der Kristall in die Arche gebracht wird und die Arche ablegen kann.